

1500 Pts - Guerreros del Caos
Ejército

Guerreros Caos Khorne - Gila

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
* Paladín del Caos de Khorne	1	10	7	3	5/6	4	2	6	4/5	8	3+	-	-	-	1	288
	Usage Conflict; El Ojo de los Dioses; La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura del Caos; Escudo															
<i>Furia del Dios de la Sangre</i>	Resistencia mágica 2 y 4+ Sv Especial contra magia. No puede llevar objetos mágicos.															[20]
Carro del Caos de Khorne	1	-	-	-	5	5	4	-	D6+1	-	3+	-	-	-	4	[130]
	Marca de Khorne; Furia Asesina															
Corcel del Caos con barda	2	18	3	-	4	3	1	3	1/2	5	-	-	-	-	-	[0]
Tripulante Guerrero del Caos	1	-	5	3	4/5	-	-	5	2/3	8	-	-	-	-	-	[0]
	Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura del Caos															
* General, Paladín del Caos de Khorne	1	10	7	3	5/6	4	2	6	4/5	8	0+	6+	-	-	2	213
	Usage Conflict; El Ojo de los Dioses; La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura del Caos; Escudo															
<i>Collar de Khorne</i>	Resistencia Mágica (2) y 6+ Sv Especial.															[25]
Juggernaut de Khorne	1	18	5	-	5	4	1	2	2/3	7	-	-	-	-	-	[0]
	Miedo, Resistencia Mágica 1;															
Paladín del Caos de Khorne	1	10	7	3	5/7	4	2	6	4/5	8	4+	-	-	-	1	158
	El Ojo de los Dioses; La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Armadura del Caos															
<i>Yelmo de Incontables Ojos</i>	Siempre ataca 1°; Estupidez.															[25]
Jinetes Bárbaros del Caos	5	10	4	3	3	3	1	4	1	7	6+	-	-	-	2	81
	Caballería rápida; La Voluntad del Caos; Hachas arrojadas; 15 cm. Fuerza del usuario +1. Sin mod., por mover o alcance.; Música; Señores de los caballos (pueden repetir cualquier tirada de persecución).															
Caballo de Guerra	5	20	3	-	3	3	1	3	1	5	-	-	-	-	-	[0]
Bárbaros del Caos de Khorne	20	10	4	4	3/5	3	1	4	1/2	7	-	-	-	-	1	142
	La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Estandarte; Música															
Guerreros del Caos de Khorne	14	10	5	3	4/5	4	1	5	2/3	8	4+	-	-	-	1	294
	La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Alabarda; Fuerza +1; Requiere ambas manos; Armadura del Caos; Estandarte															
Campeón	1	10	5	3	4/5	4	1	5	3/4	8	4+	-	-	-	1	[12]
Guerreros del Caos de Khorne	15	10	5	3	4	4	1	5	2/4	8	4+	-	-	-	1	282
	La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; 2° Arma; Sin Escudo en CC.;; Armadura del Caos; Estandarte															
Caballeros del Caos de Khorne	5	10	5	3	4/5	4	1	5	2/3	8	1+	-	-	-	2	290
	Miedo; La Voluntad del Caos; Marca de Khorne; Furia Asesina; Armas embrujadas; +1 Fuerza, ataques mágicos.; Armadura del Caos; Escudo; Estandarte															
<i>Estandarte maldito</i>	SvE 5+ en toda la fase de disparo.															[40]
Corcel del Caos con barda	5	18	3	-	4	3	1	3	1/2	5	-	-	-	-	-	[0]
Option Footnotes:																
Armadura del Caos	4+ Sv Ar.															

Caballería rápida	Moviendo puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando. Puede marchar y disparar. Si huye como reacción a una carga, y se reagrupa, puede mover y disparar. Tiene 360° de visión (pero entre ellos se tapan)	
El Ojo de los Dioses	Cada vez que mata a un personaje en desafío o a un enemigo con la regla Grande, tira 2d6 en la tabla (los dones repetidos siempre se repite) 2. Estupidez, 3. +1Re, 4. +1Fu, 5. +1At, 6. +1Sv Armadura, 7. Ojo cerrado= Nada, 8. Resistencia mágica 3, 9. +1Ld, 10. Miedo (repite si causa miedo o terror), 11. Terror (repite si causa terror), 12. Tozudo y 4+ Sv Especial.	
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 pts de victoria) si es perseguida o es destruida en Combate. Si la unidad que lo capturó es desmoralizada o destruida a su vez, no se suma los puntos de victoria.	
Furia Asesina	Inmune a Psicología. Obligado a cargar, perseguir y arrasar. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.	
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.	
La Voluntad del Caos	La unidad puede repetir todos sus chequeos de pánico fallados.	
Marca de Khorne	Las unidades de Khorne están sujetas a Furia Asesina.	
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento	

Total Ejército Cost: 1748 Pts.

Notes:

Las unidades de Guerreros del Caos y Elegidos deben tener una opción de equipo obligatoriamente (este error no se marca)

Dados Energía: 2

Dados Dispersión: 2

Total Miniaturas: 64

Validation Results:

Total Puntos exceed maximum allowed roster size (max 1500).

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	659	841	43%
Básicas (>=2unit)	4	n/a	799	701	53%
Especial (<=3unit)	1	2	290	1210	19%
Singular (<=1unit)	0	1	0	1500	0%
Objetos Mágicos Summary	4	n/a	110	n/a	7%